THE KING OF FIGHTERS '99

Yet again this year invitations for KOF have been sent to the fighters of various lands.



ごあいさつ

KOF '99

このたびはプレイステーション専用ソフト『ザ・キング・オブ・ファイターズ'99』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。プレイの前にこの解説書をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この解説書は大切に保管してください。

★プレイステーション本体の取扱説明書も併せてお読みください。

★本書に記載されている情報や掲載されている画面写真は開発途中のものです。お手元の実際の商品と仕様が一部異なる場合がありますが、ご容赦ください。また、本書は、説明のために一部アーケード版の画面写真を使用している箇所もあります。

CONTENTS

KOF '99

For Japan Only

プレイヤー 1～2人

メモリーカード 1ブロック

アナログコントローラ対応(振動のみ)

SLPM 86462

prologue



〈キング・オブ・ファイターズを開催する〉

またしても、世界各地の格闘家たちにKOFの招待状が届けられた。だが、今回は例年のような宣伝活動や告知もなく、格闘家たちもどこか半信半疑だ。さらに、その不審に輪をかけるかのように、招待状の文面には新しいルール規定が書かれてあった。

〈今回より試合形式はストライカーマッチを採用する〉

「ストライカーマッチ…?」聞き慣れない名称に格闘家たちは戸惑いを隠せない。大会にキナ臭いものを感じたハイデルンは、ラルフたちを送り込み、大会開催の真相究明に乗り出した。また、二階堂紅丸も招待選手で結成されたスペシャルチームの一員としてKOFに招かれた。あらかじめ招待状に記されたチームメイト名は〈K'〉と〈マキシマ〉という名前のみ。格闘界で聞いたこともない名前に紅丸は困惑する。釈然としないまま開催地へ向かう紅丸、そして格闘家たち。ストライカーマッチとは?大会の裏には何があるのか?さまざまな謎をはらみながらも、新たなるキング・オブ・ファイターズの幕が開く!!

THE KING OF FIGHTERS '99

コントローラの操作説明

★対戦中や各種セレクト画面では、主に以下のような操作を行います。なお、操作は、アナログコントローラ（デュアルショック）・コントローラ共通です。また、このゲームではアナログコントローラの振動のみに対応しており、アナログ入力はできません。



【アナログコントローラ(デュアルショック)】

【コントローラ】
操作はアナログコントローラ(デュアルショック)と同じです。



【コントローラ】

※ゲーム中にスタートボタン＋セレクトボタンでリセットできます。
※アナログコントローラはLEDの点灯・消灯に関係なく振動します。振動のON／OFF切り替えは、オプションモードで設定してください。→P15・17
※アナログコントローラの左スティック・右スティックは使用しません。
※上記の操作は初期設定で、各ボタンの操作設定はオプションモードで変更できます。→P15～17

★このゲームからKOFに採用されたストライカーマッチについて説明します。

チームバトルの場合

Team Battles★★

チーム構成は出場選手3人＋ストライカー1人で、ストライカーになった選手は試合中いつでも援護に飛び込むことができます（ただし、回数制限あり）。

試合ルール

Match Rules★★

両チームの1人目の出場選手同士が対戦し、1ラウンド勝負を行います。決着がついたら、敗者は2人目と交代し、勝者はそのまま残って前のラウンドの残り体力を引き継いで戦います（勝者の体力は勝利ボーナスとタイムボーナスで若干回復）。先に3人目を倒したチームが試合の勝者となり、次の試合に進みます。



シングルバトルの場合

Single Battles★★

シングル戦も出場選手1人にストライカー1人がつきます。チームバトルと同様に、ストライカーは試合中いつでも援護に飛び込むことが可能です（ただし、回数制限あり）。

試合ルール

Match Rules★★

設定された本数（勝利ポイント数）を先取した方が試合の勝者となります。勝利ポイント数（何本勝負にするか）はオプションモードで変更できます。→P15・16





対戦画面の見方



1 体力ゲージ:対戦中のキャラクターの体力を表し、0になった方が負けです。残り少なくなると、赤く点滅します。

2 タイマー表示:ラウンドの残り時間を表示します。0になると残り体力で勝敗を決定します。

3 パワーゲージ:攻撃すること、またはダメージを受けることに溜まっていきます。→P12

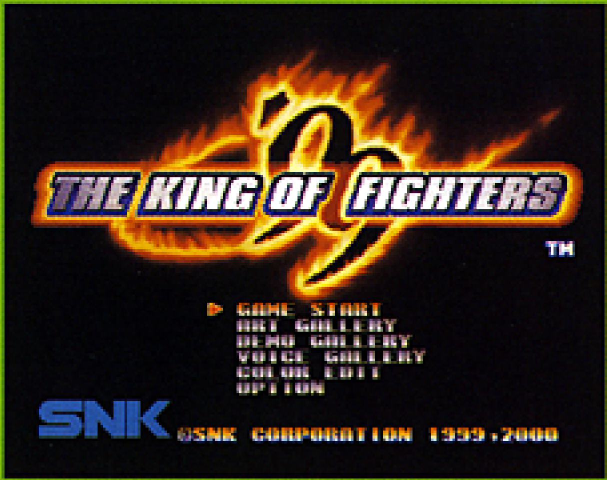
4 使用キャラクター:現在使用しているキャラクターの顔を表示します。

5 他のチームメンバー名:待機中のキャラクターの名前を表示します。

6 ストライカー:ストライカー役のキャラクターの顔と名前を表示します。→P12

7 ストライクボム:1つ消費することでストライカーを1回呼び出せます。→P12

★タイトル画面に表示される6つのメニューの中から1つを選んでください。



GAME START	モードセレクト画面に進み、ゲームを開始できます。→P8〜10
ART GALLERY	アートギャラリーに進み、イラストなどを鑑賞できます。→P19
DEMO GALLERY	デモギャラリーに進み、デモを鑑賞できます。→P20
VOICE GALLERY	ボイスギャラリーに進み、セリフを試聴できます。→P20
COLOR EDIT	カラーエディットモードに進み、キャラクターの色を変更できます。→P21
OPTION	オプションモードに進み、ゲームの各種設定を変更できます。→P15〜18

※タイトル画面でスタートボタンを押すと、選んだメニューに関係なく自動的にゲームスタートします。

ゲームの始め方

★タイトル画面で「GAME　START」を選ぶか、もしくはスタートボタンを押してください。

❶ モードセレクト　Mode Select Screen★★

★ゲームモードを決めます。次の7つの中から選んでください。



TEAM　PLAY（チームプレイ）	チームバトルのCPU戦モードです。
TEAM　VS.（チームVS.）	チームバトルの2人対戦モードです。
SINGLE　PLAY（シングルプレイ）	シングルバトルのCPU戦モードです。
SINGLE　VS.（シングルVS.）	シングルバトルの2人対戦モードです。
SINGLE　ALL（シングルオール）	全CPUキャラクターとシングルバトルを行うモードです。各シングルモードとちがって、メインで戦うキャラクターとストライカーキャラの対戦ごとの入れ替えはできません。また、CPU側のストライカーキャラとは対戦しません。
PRACTICE（プラクティス）	コマンド入力などの操作の練習ができるモードです。→P14
EXIT（イグジット）	タイトル画面にもどります。

❷ メンバーセレクト　Select Team Members★★

使用キャラクターを4人決めます。1人ずつ順に選んでいってください（4人目を決定するまでの間に、一度決めたキャラクターに再びカーソルを合わせて○ボタンを押すとキャンセルしたことになり、キャラクターを選び直すことができます）。なお、シングルバトルの場合は2人のキャラクターを選んでください。

③ オーダーセレクト Select Fighting Order★★

試合に出場する順番及びストライカーを決めます。選んだ4人のキャラクターそれぞれに×・○・□・△ボタンが割り当てられるので、1人目から順に使いたいキャラクターのボタンを押していってください（4人目がストライカーになります）。オーダーはステージごとに変更できます。なお、シングルバトルの場合も、同様の操作でオーダーを決定してください（ステージごとにオーダーを入れ替えることも可能）。

④ 試合開始！！ ★★★Begin!★★★★

［ルーレットチームエディットについて］

メンバーセレクト時にルーレットを使ってランダムに使用キャラクターを選ぶことができます。
メンバーセレクト画面中央の「?」マークにカーソルを合わせ、×・○・□・△ボタンのいずれかを押してください。

［途中参加について］

チームプレイモードもしくはシングルプレイモードの最中に使っていない側のコントローラのスタートボタンを押すと、2人対戦プレイに切り替わります。



〔コンティニューサービスについて〕

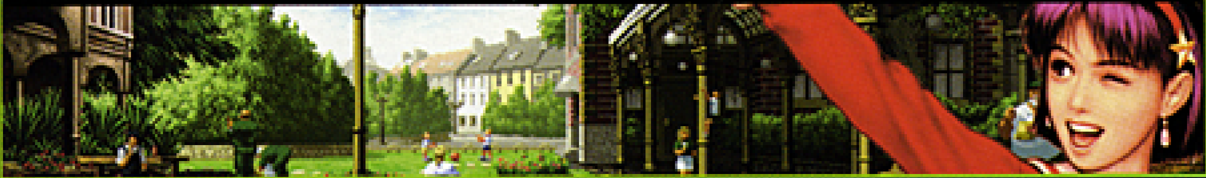
チームプレイモードもしくはシングルプレイモードで試合に敗れると、コンティニューカウントが表示されます。カウントが0になる前にスタートボタンを押すと、コンティニューサービス画面が表示され、次の4つのサービスが選べます。×・○・□・△ボタンのいずれかを押してください。

×ボタン…… 敵体力1／3:CPUキャラの体力ゲージが3分の1の状態でゲーム再開。

○ボタン……パワーゲージMAX:パワーゲージがMAX状態でゲーム再開。

□ボタン……ストライカーMAX:ストライカーが無制限に使える状態でゲーム再開。

△ボタン……ノーサービス:どのサービスも受けずに通常の状態でゲーム再開。



〔進行データのバックアップについて〕

別売のメモリーカードを使ってゲームの進行データをセーブ・ロードできます。プレイステーション本体の電源を入れる前にメモリーカード差込口1にメモリーカードをセットしてください。

■セーブするには…

ゲームオーバー後のセーブ選択画面で「YES」を選んでください。

■ロードするには…

モードセレクトの後にロード選択画面が表示されたら、「YES」を選んでください。



★以下の操作は初期設定時のもので、「×・○・□・△」はボタンの略称です。矢印は次のような意味を表しています。

「➡」…方向キー右を押す／「⬅」…方向キー左を押す／
「⬆」…方向キー上を押す／「⬇」…方向キー下を押す／
「⬈」…方向キー上と右を同時に押す／「⬊」…方向キー下と右を同時に押す／
「⬉」…方向キー上と左を同時に押す／「⬋」…方向キー下と左を同時に押す

［基本操作］～キャラクターが右向きの場合～

移動	➡（前進）か⬅（後退）
ジャンプ	⬉か⬆か⬈（方向キーの押し方で大・中・小の使い分け可能）
しゃがみ	⬋か⬇か⬊
ガード	攻撃に対して⬅（上段ガード）か⬋（下段ガード）
パンチ	×（弱）か□（強）
キック	○（弱）か△（強）

［特殊操作］～キャラクターが右向きの場合～

ダッシュ	すばやく➡➡
バックステップ	すばやく⬅⬅
かわし移動・前方	×・○同時押し（または➡＋×・○同時押し）
かわし移動・後方	⬅＋×・○同時押し
移動攻撃	かわし移動中に×・○・□・△のいずれか
ふっとばし攻撃	□・△同時押し
投げはずし	通常投げでつかまれた時に⬅か➡＋×・○・□・△のいずれか
受け身	ダウン直前に×・○同時押し
挑発	セレクトボタン



キャラクター操作の説明

［ストライカーの呼び出し］

★ストライカーは試合に出場する選手をさまざまに援護する役割を担っており、その使い方が試合のキーポイントになります。ストライクボムのストックさえあれば、「○・□ボタン同時押し」で試合中にいつでも呼び出して援護してもらうことが可能です。なお、ストライクボムは初期は3個でキャラクターが交代することに1個ずつ増え、最大5個ストックできます。また、ストライクボムの数の設定はオプションモードで変更することができます。→P15-16

ストライカー呼び出し	○・□ボタン同時押し（ストライクボム1個消費）

［パワーゲージ］

相手を攻撃したり、ダメージを受けることによって画面上部のパワーゲージが溜まっていき、一定量に達するとストックされ、最大3本までカウントされます。パワーゲージをストックしている時は、ゲージを消費することで次のような操作が可能になります。

◎パワーゲージ1本消費

- 超必殺技：体力ゲージ赤点滅時に使用するとパワーMAX超必殺技
- ガードキャンセル緊急回避・前方：ガード中に（➡＋）×・○ボタン同時押し
- ガードキャンセル緊急回避・後方：ガード中に⬅＋×・○ボタン同時押し
- ガードキャンセルふっとばし攻撃：ガード中に□・△ボタン同時押し

◎パワーゲージ3本消費

- カウンターモード発動：×・○・□ボタン同時押し→次ページ参照
- アーマーモード発動：○・□・△ボタン同時押し→次ページ参照



[カウンターモード]

★パワーゲージ3本すべてを消費することによって一定時間だけ使用できるモードで、主にキャラクターの攻撃面をパワーアップし、発動中はキャラクターの全身が赤くなります。パワーゲージを3本ストックしている時に「×・○・□ボタン同時押し」をしてください。カウンターモード中は次のようなパワーアップが可能になります。

- 超必殺技が無制限に使える（ただし、パワーMAX超必殺技は出せません）。
- 移動攻撃からキャンセルで特殊攻撃・必殺技・超必殺技につなげられる。
- 必殺技からキャンセルで超必殺技につなぐ"スーパーキャンセル"が行える。

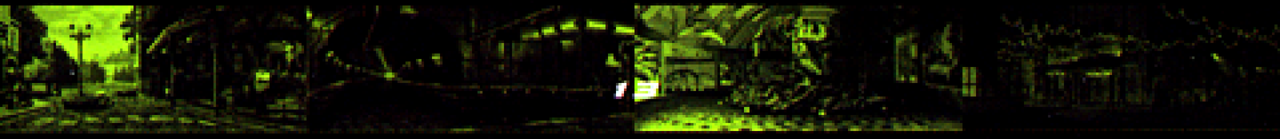
※ガードキャンセル緊急回避・ガードキャンセルふっとばし攻撃は使えません。

[アーマーモード]

★パワーゲージ3本すべてを消費することによって一定時間だけ使用できるモードで、主にキャラクターの防御面をパワーアップし、発動中はキャラクターの全身が黄色になります。パワーゲージを3本ストックしている時に「○・□・△ボタン同時押し」をしてください。アーマーモード中は次のようなパワーアップが可能になります。

- 必殺技をガードしても体力ゲージが削られない。
- 攻撃を受けてものけぞらない"スーパーアーマー"状態になる。
- 移動攻撃で相手をふっとばせる。

※超必殺技・ガードキャンセル緊急回避・ガードキャンセルふっとばし攻撃は使えません。

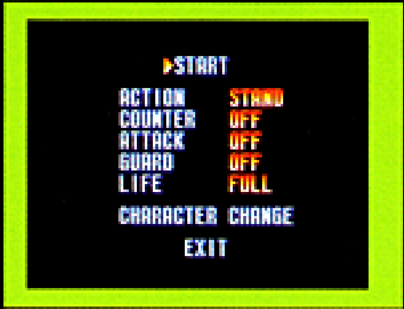


プラクティスモードについて

★モードセレクト画面で「PRACTICE」を選んで、「使用キャラ」→「使用ストライカー」→「練習相手」→「練習相手のストライカー」の順に選択していってください。次にプラクティスメニュー画面が表示されたら、練習相手の状態などを設定変更して練習開始です。なお、このモードは1P側・2P側のどちらからでも始められます。

［プラクティスメニュー画面の操作］

★方向キー上下で項目を選び、左右で設定変更（ON／OFF切り替えなど）をしてください。



START	ここで○ボタンを押すと、練習開始です。
ACTION	練習相手の状態（立ち・しゃがみ・ジャンプ）を選択できます。
COUNTER	カウンターダメージの有無を設定できます。
ATTACK	練習相手の攻撃の有無を設定できます。
GUARD	練習相手の防御の有無を設定できます。
LIFE	使用キャラの体力ゲージの状態を設定。（FULL＝満タン／RED＝赤点滅）
CHARACTER CHANGE	メンバーセレクト画面にもどり、キャラ変更できます。
EXIT	ここで○ボタンを押すと、モードセレクト画面にもどります。

［その他の注意点］

・練習中にスタートボタンを押すと、プラクティスメニュー画面に切り替わります。

・練習中にセレクトボタンで挑発すると、練習相手が前進してきます。（立ち状態のみ）



★タイトル画面で「OPTION」を選ぶと、
オプション画面が表示され、ゲームの
各種設定を変更できます。方向キー上下
で項目の選択、左右で設定変更を行ってください。



DIFFICULTY

CPU戦の難易度を8段階に変更できます。

STAGE SELECT

チームVS.モードとシングルVS.モードでのステージセレクト画面の有無を設定。
ONにすると、対戦前にステージ選択ができます。

DEMO CUT

各種セレクト画面の簡略化と演出デモの省略の有無を設定。
ONにすると、デモカットします。

BATTLE CONFIGURATION

ここで○ボタンを押すと、バトルコンフィグ画面が表示されます。→P16

CONTROLLER SET

ここで○ボタンを押すと、コントローラセット画面が表示されます。→P16・17

SOUND SET

ここで○ボタンを押すと、サウンドセット画面が表示されます。→P17

VIBRATION

ここで○ボタンを押すと、バイブレーション画面が表示されます。→P17

MEMORY CARD

ここで○ボタンを押すと、メモリーカード画面が表示されます。→P18

EXIT

ここで○ボタンを押すと、タイトル画面にもどります。



〔バトルコンフィグ〕

★バトルコンフィグ画面では、対戦中のシステムを変更できます。方向キー上下で項目を選び、左右で設定変更してください。

PLAY TIME	対戦の制限時間を変更できます。
POWER GAUGE	対戦中のパワーゲージの状態を3種類から選択できます。
STRIKER	ストライカーの使用回数（0~5回あるいは無制限）を設定できます。
SINGLE POINT	シングルバトルを何本勝負にするかを設定できます。
DISP.CUT	残り時間・体力ゲージ・パワーゲージの各表示の有無を設定できます。
EXIT	ここで○ボタンを押すと、オプション画面にもどります。

〔コントローラセット〕

★コントローラセット画面では、コントローラの操作設定を変更できます。1P側・2P側それぞれに設定変更してください。まず、キャラクター操作のタイプ選択メニューが表示されるので、方向キーで選び、○ボタンを押してください。キーセッティング画面に進みます。

※コントローラセットをタイプ変更のみで終了したい場合は、方向キーでタイプ選択メニューを選び、×ボタンを押してください。その後、「EXIT」を選んで○ボタンを押してオプション画面にもどります。

NORMAL	L1・L2・R1・R2ボタンを使わない操作（初期設定）です。
SIMPLE	L1・L2・R1・R2ボタンそれぞれに特殊操作を割り当てた操作です。
EXIT	オプション画面にもどります。

★SIMPLEタイプのボタン割り当ての初期設定は次の通りです。

L1ボタン	ストライカー呼び出し	L2ボタン	ふっとばし攻撃
R1ボタン	かわし移動・前方	R2ボタン	かわし移動・後方

※カウンターモード発動やアーマーモード発動なども割り当てできます。



★タイプ選択をすると、キーセッティング画面が表示され、ボタンの操作設定を変更できます。方向キー上下で変更したい操作設定を選び、使いたいボタンを押してください(SIMPLEタイプの場合は割り当てる特殊操作を方向キー左右で切り替えできます)。終了後は、「EXIT」を選んでタイプ選択画面にもどり、そこでさらにタイプ選択メニューの「EXIT」を選択してオプション画面にもどります。

[サウンドセット]

★サウンドセット画面では、音声出力のモード変更や音量調節が行えます。方向キー上下で項目を選び、左右で設定を変更してください。

SOUND MODE	テレビ音声のステレオ／モノラルを切り替えできます。
VOLUME SET	「BGM」と「S.E(効果音)」の音量を変更できます。
EXIT	ここで○ボタンを押すと、オプション画面にもどります。

[バイブレーション]

★バイブレーション画面では、アナログコントローラの振動の有無を設定できます。1P側・2P側それぞれに方向キー上下で項目を選び、左右でON／OFFを切り替えてください。

ATTACK VIBRATION	攻撃時の振動を設定できます。
DAMAGE VIBRATION	ダメージを受けた時の振動を設定できます。
EXIT	ここで○ボタンを押すと、オプション画面にもどります。



オプションモードについて

〔メモリーカード〕

★メモリーカード画面では、オプション画面で変更した設定内容やゲームのクリア内容をメモリーカードにセーブ・ロードできます。次の3つの項目のいずれかを選んでください。

DATA LOAD	セーブされているオプションの設定内容やゲームのクリア内容をロードします。この項目を選択すると、「ロードしますか?」と表示されるので、「はい」を選んでください。
DATA SAVE	オプション画面で変更した設定内容やゲームのクリア内容をセーブします。この項目を選択すると、「セーブしますか?」と表示されるので、「はい」を選んでください。
EXIT	ここで○ボタンを押すと、オプション画面にもどります。

※メモリーカードを使用する際は、プレイステーション本体の電源を入れる前にメモリーカード差込口1にメモリーカードをセットしてください。(メモリーカード差込口2には対応しておりません。)

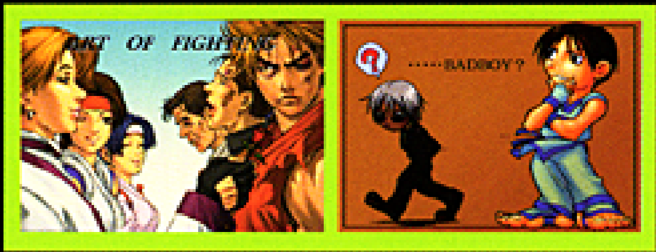


★タイトル画面で「ART　GALLERY」を選ぶと、アートギャラリーに進み、設定原画や未公開イラストなどを鑑賞することができます。アートギャラリーメニュー画面が表示されたら、次のメニューの中から1つを選んでください。

UNUSED　ARTS	ボツキャラなどの原画を鑑賞できます。
ROUGH　ARTS	設定原画を鑑賞できます。
VICTORY　ARTS	勝利メッセージ画面の原画を鑑賞できます。
ILLUSTRATIONS	描き下ろしのイラストを鑑賞できます。
EXIT	ここで○ボタンを押すと、タイトル画面にもどります。

〔各イラスト表示画面での操作〕

○ボタン	次のイラストに進む（NEXT）
×ボタン	1つ前のイラストにもどる（BACK）
□ボタン	コントロールパネル表示の有無の切り替え
△ボタン	使用しません
スタートボタン	モードセレクト画面にもどる
セレクトボタン	アートギャラリーメニュー画面にもどる（QUIT）



デモギャラリーについて

★タイトル画面で「DEMO　GALLERY」を選ぶと、デモギャラリーに進み、クリアしたチームの各種デモを鑑賞できます。デモギャラリーメニュー画面が表示されたら、方向キー左右でチーム名を切り替え、次に見たいデモを選んで○ボタンを押してください。デモ中にスタートボタンを押すと、デモを中断してモードセレクト画面にもどります。なお、クリアしていないチームの名前を選んでもデモを見ることはできません。

ボイスギャラリーについて

★タイトル画面で「VOICE　GALLERY」を選ぶと、ボイスギャラリーに進み、試合開始前のキャラクターのセリフを試聴できます。また、特定のキャラクター同士の組み合わせを選ぶと、その組み合わせでしか聞くことのできない「掛け合い」を楽しめます。

［ボイスギャラリー画面での操作］

方向キー左右	1P・2P側でカーソルを移動させる
方向キー上下	カーソルが合っている側のキャラクターを変更する
○ボタン	選択した項目の決定
セレクトボタン	タイトル画面にもどる

※×・□・△ボタンとスタートボタンは使用しません。



★タイトル画面で「COLOR　EDIT」を選ぶと、カラーエディットメニュー画面に進み、オリジナルカラーのキャラクターを作成できます（カラーエディットで作成したキャラクターは他のモードで使用可能です）。次の5つの中からメニューを選んでください。

【カラーエディットメニュー】

CHARACTER	カラーエディットするキャラクターを選択できます（下記参照）。
COLOR　EDIT	選択したキャラクターの色を変更できます（下記参照）。
MEMORY　CARD	カラーエディットの内容をセーブ・ロードできます（下記参照）。
PASSWORD	パスワード入力（IN）および表示（OUT）ができます（下記参照）。パスワード入力によって、カラーエディットキャラのデータのロードが可能となります。
EXIT	タイトル画面にもどります。

★CHARACTER選択後の操作★

方向キー左右	キャラクターの選択
方向キー上下	登録番号の選択
○ボタン	決定

★COLOR　EDIT選択後の操作★

方向キー左右	カラーの選択およびエディット内メニューの選択
方向キー上下	パレットの選択（一部キャラのみ）
○ボタン	エディット内メニューの決定
○ボタン+方向キー左右	カラーの赤（R）部分の操作
△ボタン+方向キー左右	カラーの緑（G）部分の操作
□ボタン+方向キー左右	カラーの青（B）部分の操作

★MEMORY　CARD選択後の操作★

方向キー上下	SAVEかLOADの選択
方向キー左右	メモリーカードのデータの選択
○ボタン	決定

★PASSWORD選択後の操作★

方向キー上下	INかOUTの選択
○ボタン	決定

※INを選んだ場合は、方向キー左右でパスワード入力場所、上下で入力文字を選び、○ボタンで決定していってください。

※メモリーカードを使用する際は、プレイステーション本体の電源を入れる前にメモリーカード差込口1にメモリーカードをセットしてください。（メモリーカード差込口2には対応しておりません。）



キャラクター&必殺技コマンド紹介



★コマンド表中の記号の意味

「×・○・□・△」…ボタンの略称／「☆」…超必殺技／
「➡」…方向キー右を押す／「⬅」…方向キー左を押す／
「⬆」…方向キー上を押す／「⬇」…方向キー下を押す／
「⬈」…方向キー上と右を同時に押す／「⬊」…方向キー下と右を同時に押す／
「⬉」…方向キー上と左を同時に押す／「⬋」…方向キー下と左を同時に押す

★超必殺技に関する注意事項

- 通常の場合は、パワーゲージのストックがある時に使用可能です。
- 体力ゲージが赤く点滅している状態で使用するとパワーMAX超必殺技になります。
- カウンターモード発動中は無制限に使用可能です（パワーMAX超必殺技は使えません）。
- アーマーモード発動中は使用できません。

※コマンドは、すべてキャラクターが右向きの場合のものです。
※コマンド表中のボタン操作は、すべて初期設定の場合です。
※ここで紹介するもの以外にも、必殺技や超必殺技が存在します。探してみてください!

THE KING OF FIGHTERS '99



K'

アイントリガー	↓↘→+×か□
クロウバイツ	→↓↘+×か□
ミニッツスパイク	↓↙←+○か△
ブラックアウト	↓↘→+○か△
★チェーンドライブ	↓↘→↘↓↙←+×か□



マキシマ

M4型・ベイパーキャノン	↓↙←+×か□
マキシマ・スクランブル	↓↘→+×か□
M11型・デンジャラスアーチ	接近して←↙↓↘→+○か△
★バンカーバスター	↓↘→↘↓↙←+×か□
★マキシマ・リベンジャー	接近して(→↘↓↙←)×2+○か△



二階堂　紅丸

居合い蹴り	↓↘→+○か△
反動三段蹴り	居合い蹴り中に↓↑+○か△
真空片手駒	↓↙←+×か□
雷靭拳	↓↘→+×か□
★幻影ハリケーン	↓↘→↓↘→+○か△



矢吹　真吾

百拾四式　荒咬み・未完成	↓↘→+×
百拾五式　毒咬み・未完成	↓↘→+□
百式　鬼焼き・未完成	→↓↘+×か□
弐百拾弐式　琴月・未完成	→↘↓↙←+○か△
★バーニングSHINGO	↓↙←↙↓↘→+×か□

餓狼伝説チーム



テリー・ボガード

バーンナックル	↓↙←+×か□
パワーウェイブ	↓↘→+×
ラウンドウェイブ	↓↘→+□
ライジングタックル	↓溜め↑+×か□
★パワーゲイザー	↓↙←↙→+×か□



アンディ・ボガード

斬影拳	↙→+×か□
飛翔拳	↓↙←+×
激・飛翔拳	↓↙←+□
昇龍弾	→↓↘+×か□
★斬影流星拳	↓↙←↙↓↘→+×か□



ジョー・東

ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+×か□
タイガーキック	→↓↘+○か△
黄金のカカト	↓↙←+○か△
爆裂拳	×か□連打
★史上最強のローキック	↓↘→↓↘→+○か△



不知火　舞

龍炎舞	↓↙←+×か□
小夜千鳥	↓↙←+○か△
花蝶扇	↓↘→+×か□
必殺忍蜂	←↙↓↘→+○か△
★鳳凰の舞	↓↙←↓↙←+×か□


リョウ・サカザキ

虎煌拳	↓↘→+×か□
虎咆	→↓↘+×か□
飛燕疾風脚	→↘↓↙←+○か△
虎咆疾風拳	↓↙←+×か□
★天地覇煌拳	↓↘→↓↘→+×か□


ロバート・ガルシア

龍撃拳	←溜め→+×か□
飛燕旋風脚	←溜め→+○か△
旋燕連舞脚	↓溜め↑+×か□
龍斬翔	↓溜め↑+○か△
★龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+×か□


ユリ・サカザキ

虎煌拳	↓↘→+×か□
雷煌拳	↓↘→+○か△
飛燕疾風拳	↓↙←+×か□
百烈びんた	→↘↓↙←→+○か△
★飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+○か△


タクマ・サカザキ

虎煌拳	↓↘→+×か□
飛燕疾風脚	↙溜め→+○か△
猛虎　無頼岩	↓↙←+×か□
暫烈拳	→←→+×か□
★覇王至高拳	→←↙↓↘→+×か□



レオナ

ムーンスラッシャー	↓溜め↑+×か□
グランドセイバー	←溜め→+○か△
Xキャリバー	空中で↓↙←+×か□
★Vスラッシャー	空中で↓↘→↘↓↙←+×か□
★グレイトフルデッド	↓↘→↓↘→+×か□



ラルフ

ガトリングアタック	←溜め→+×か□
急降下爆弾パンチ	↓溜め↑+×か□
バルカンパンチ	×か□連打
ラルフタックル	→↘↓↙←+○か△
★馬乗りバルカンパンチ	↓↙←↙↓↘→+○か△



クラーク

ガトリングアタック	←溜め→+×か□
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	接近して←↙↓↘→+○か△
マウントタックル	←↙↓↘→+×か□
ナパームストレッチ	→↓↘+×か□
★ランニングスリー	(←↙↓↘→)×2+○か△



ウィップ

ブーメラン・ショット "コード:SC"	←↙↓↘→+×か□
アサシン・ストライク "コード:BB"	→↓↘+×・○・□・△のいずれか
フック・ショット "コード:凪"	空中で↓↙←+×か□
ストリングス・ショット	→↘↓↙←+×か○か□
★ソニック・スローター "コード:KW"	↓↙←↙↓↘→+×か□



麻宮 アテナ

サイコボールアタック	⬇↙⬅+×か□
フェニックスアロー	空中で⬇↙⬅+○か△
サイコリフレクター	➡↘⬇↙⬅+○か△
サイコシュート	⬅↙⬇↘➡+×か□
★フェニックスファングアロー	空中で⬇↘➡⬇↘➡+○か△



椎 拳崇

龍連牙 地龍	⬅↙⬇↘➡+×
龍連牙 天龍	⬅↙⬇↘➡+□
龍顎砕	⬅⬇↙+○か△
箭疾歩	⬇↙⬅+×か□
★超龍連拳	⬇↘➡⬇↘➡+×か□



鎮 元斎

瓢箪撃	⬇↙⬅+×か□
柳燐蓬莱	➡⬇↘+×か□
回転的空突拳	⬅↙⬇↘➡+○か△
酔杯靠	⬇↘➡+×か□
★轟欄炎炮	⬇↘➡⬇↘➡+×か□



包

サイコボールアタック・フロント	⬇↙⬅+×
サイコボールアタック・ライズ	⬇↘➡+×
サイコボールアタック・リフレクト	⬇↙⬅+○
サイコボールアタック・エアフロント	空中で⬇↙⬅+×
★サイコボールアタック・MAX	⬇↙⬅⬇↙⬅+×か□

女性格闘家チーム



キング

ベノムストライク	↓↘→+○
サプライズローズ	→↓↘+×か□
トラップショット	→↓↘+○か△
ミラージュダンス	接近して←↙↓↘→+×か□
★イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←+○か△



ブルー・マリー

スピンフォール	↓↘→+×か□
ストレートスライサー	←溜め→+○か△
バーチカルアロー	→↓↘+○か△
リアルカウンター	↓↙←+×か□
★M・ダイナマイトスウィング	↓↘→↓↘→+○か△



藤堂　香澄

重ね当て	↓↘→+×か□
滅身無投	←↙↓↘→+○
殺掌陰蹴	←↙↓↘→+△
白山桃	↓↙←+○か△
★超重ね当て	↓↘→↓↘→+×か□



李　香緋

天崩山	→↓↘+○か△
那夢波	↓↘→+×か□
閃里肘皇・貫空	(↓↘→+○)×2
閃里肘皇・心砕把	↓↘→+△
★真心牙	接近して(→↘↓↙←)×2+×か□



キム・カッファン

半月斬	↓↙←＋○か△
飛燕斬	↓溜め↑＋○か△
流星落	←溜め→＋○か△
飛翔脚	空中で↓↘→＋○か△
★鳳凰飛天脚	↓↘→↓↘→＋○か△



チャン・コーハン

鉄球粉砕撃	←溜め→＋×か□
鉄球大回転	×か□連打
大破壊投げ	接近して→↘↓↙←→＋×か□
★鉄球大暴走	↓↘→↘↓↙←＋×か□
★鉄球大撲殺	↓↘→↓↘→＋○か△



チョイ・ボンゲ

竜巻疾風斬	↓溜め↑＋×か□
飛翔空裂斬	↓溜め↑＋○か△
旋風飛猿刺突	←溜め→＋×か□
飛翔脚	空中で↓↘→＋○か△
★真!超絶竜巻真空斬	(→↘↓↙←)×2＋×か□



ジョン・フーン

満月斬	↓↙←＋○か△
排氣撃	↓↙←＋×か□
空砂塵	↓溜め↑＋×か□
狙鶴陣／猟虎陣	↓↓＋×か○
★鳳凰天舞脚	空中で↓↘→↓↘→＋○か△

エディット専用キャラクター



草薙　京1

闇払い	↓↘→+×か□
朧車	→↓↘+○か△
七拾五式·改	↓↘→+○·○か△·△
蒼鬼	↓↙←+×か□
★大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+×か□



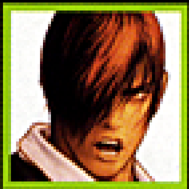
草薙　京2

荒咬み	↓↘→+×
毒咬み	↓↘→+□
R.E.D.キック	←↓↙+○か△
鬼焼き	→↓↘+×か□
★無式	↓↘→↓↘→+×か□



草薙　京

百式·鬼焼き	→↓↘+×か□
四百弐拾七式·轢鉄	→↘↓↙←+○か△
百拾四式·荒咬み	↓↘→+×
百拾五式·毒咬み	↓↘→+□
★百八拾弐式	↓↘→↓↘→+×か□



八神　庵

百式·鬼焼き	→↓↘+×か□
百八式·闇払い	↓↘→+×か□
百弐拾七式·葵花	(↓↙←+×か□)×3
弐百拾弐式·琴月　陰	→↘↓↙←+○か△
★裏参百拾壱式·析爪櫛	↓↘→↓↘→+○か△

使用上のご注意　●このディスクは"PlayStation"および"PlayStation 2"専用のソフトウェアです。NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"および"PlayStation 2"では使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意　●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになる機種の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。